

Игры для детей 5-7 лет по ознакомлению с окружающей средой

Давайте поселим зверей в наш лес

(игра для детей 5-7 лет)

Цель. Знакомить детей со средой обитания различных животных. Выяснить, каким образом связаны между собой образ животного и среда обитания. Формировать умение детей, ориентируясь по внешнему виду животного, соотносить его со средой обитания (наземная, водная, воздушная и т.д.).

Материал. Дидактическая картина с изображением лесного массива, в котором есть река, различные жилища диких животных; карточки с изображением жителей леса.

Задания

1. Выбрать одного из зверей, подумать, где ему было бы удобно жить, объяснить почему.
2. Заселить зверя в определенный дом и объяснить свой выбор (почему он может жить в том или ином домике и не может — в других).

Правила

1. Играть в команде (3 команды по 2—3 человека в каждой).
2. Выигрывает та команда, которая быстро и правильно справится с заданием.

Алгоритм проведения

1. Педагог предлагает детям разбиться на команды.
2. Командам представляется возможность внимательно рассмотреть лесные домики и претендентов на заселение.
3. Каждая команда выбирает одного из зверей и подходящий домик для него.
4. В конце игры подводится итог.

Наряды матушки-земли

(игра для детей 5-7 лет)

Цель. Уточнять и расширять представления детей о смене сезонов, об основных признаках каждого времени года, природных явлениях, характерных для него.

Материал. Дидактическая картина, разделенная на четыре части (с изображением осени, зимы, весны, лета); карточки с изображением природных явлений (дождь, снег, ветер и т.п.).

Задания

1. Выбрать карточки с изображением тех природных явлений, которые соответствуют тому или иному времени года, положить на соответствующую часть дидактической картины.
2. Рассказать о причинах выбора.

Правила

1. В игре могут участвовать от 12 до 16 человек.
2. Правильность выбора той или иной карточки обсуждается только членами команды без привлечения взрослых и посторонних.
3. Побеждает команда, которая быстро и без ошибок справилась с заданием.

Алгоритм проведения

1. Педагог рассказывает детям о временах года.

— Летом солнце поднимается высоко над горизонтом, его лучи хорошо обогревают землю. Становится тепло, распускаются листья на деревьях, расцветают цветы, поют птицы, люди легко одеты, можно загорать и купаться. Осенью солнце поднимается не так высоко над горизонтом, его лучи меньше греют землю. Становится прохладно. Опадают листья с деревьев, природа засыпает, птицы улетают в теплые края, дожди сменяются снегом. Зимние морозы сковывают льдом реки и озера, снег покрывает землю белой шубой. После долгой холодной зимы весной природа оживает вновь.

2. Педагог делит детей на четыре команды (по 3—4 человека в команде) и сообщает, для какого времени года они должны подобрать «наряд».
3. В конце игры педагог отмечает лучшие ответы, подводится итог.

Идем в гости к Мудрой Сове

(игра для детей 6-7 лет)

Цель. Формировать умение ориентироваться по карте в лесу. Развивать пространственное мышление. Воспитывать бережное отношение к окружающему миру.

Материал. Большая красочная карта леса; вырезанные из картона деревья, кустарники, озеро, тропинка, река, дорога, мост, сова; карточка с обозначением сторон света (север, северо-восток, восток и т.д.); письмо лесных жителей; план-маршрут; фигурки, обозначающие детей.

Задание. Следуя указаниям, найти путь на Совет жителей леса.

Правила

1. В игре участвуют 5—6 детей.
2. По карте леса двигаться только при помощи фигурок.
3. Фигурки игроков не должны сталкивать друг друга с тропы переходов.
4. В ходе продвижения по Волшебному лесу четко следовать указаниям.
5. За плохое поведение (выкрики, создание помех для других игроков и т.п.) фигурка игрока исключается из отряда.
6. Победителем считается тот, кто сможет повести остальных в правильном направлении и прийти на Совет жителей леса.

Алгоритм проведения

1. Педагог сообщает детям игровую задачу.
2. Читает детям письмо от лесных жителей:
«Дорогие друзья!

Мы, звери и птицы, приглашаем вас на наш лесной Совет, который состоится около дома Мудрой Совы. Там будут обсуждаться важные вопросы: как люди должны вместе со зверями и птицами беречь лес, заботиться о природе. Чтобы вы смогли благополучно добраться до дома Мудрой Совы и участвовать в лесном Совете, вам нужно внимательно рассмотреть нижний край карты. Вы увидите могучий раскидистый дуб. Найдите с левой стороны третью ветвь снизу, она укажет вам, в каком направлении двигаться. Идите на запад до быстрой речки, которую надо перейти по мосту. Вы попадете на лесную поляну, где растет много цветов. Там вы найдете схему пути к домику Мудрой Совы.

С уважением, звери и птицы Волшебного леса».

3. Дети вместе с педагогом внимательно рассматривают карту леса, вставляют в прорезь в правом углу карточку с обозначением сторон света и выясняют, где север, юг, северо-восток, юго-запад и т.д.

4. Взрослый предлагает каждому ребенку выбрать одну из фигурок. Именно они будут двигаться по карте леса. Фигурки выстраивают в ряд, друг за другом.

5. Дети и педагог советуются, где лучше войти в лес, и начинают продвижение по карте, следуя тексту письма. Добравшись до поляны, находят среди цветов схему дальнейшего пути — план-маршрут. Педагог читает:

«Вы находитесь на поляне. Поверните на северо-восток и идите до опушки леса. Добравшись до опушки, сверните в северо-западном направлении и идите до озера. Обойдите озеро слева и идите на север до ельника. Пройдите ельник в северо-восточном направлении до дороги. Далее пройдите по дороге на восток пять шагов, сверните на тропинку в юго-восточном направлении. Тропинка приведет вас к домику Мудрой Совы».

6. Дети переставляют фигурки, руководствуясь текстом письма.

7. В конце игры педагог подводит итог: отмечает лучших участников и проводит беседу на экологическую тему.

Времена года

(игра для детей 5-7 лет)

Цель. Закреплять знания детей о последовательности сезонов. Выявить характерные признаки каждого времени года. Познакомить детей с изменениями видов осадков, о влиянии изменений в неживой природе на образ жизни тех или иных живых существ и т.п.

Материал. Большая красочная игровая карта, на которой представлены времена года, изображены объекты живой и неживой природы, изменяющиеся согласно сезонам; по периметру картины идут разноцветные обозначения: для каждого времени года — свой цвет и обозначение (например, для зимы — белые, голубые, синие снежинки; для осени — красные, желтые, коричневые, оранжевые листья и т.д.).

Задание. Пройти по игровому полю до финиша, соблюдая правила и верно отвечая на вопросы.

Правила

1. Количество играющих не должно превышать 6 человек.
2. Играть строго по очереди.
3. Внимательно слушать педагога и ответы товарищей.
4. Каждый игрок сначала кидает кубик: выпавшее количество точек— количество шагов; затем отвечает на вопрос или отгадывает загадку о времени года и, если ответ правильный, продвигается на два шага вперед, если ответ неверный, остается на месте.
5. Тот, кто мешает отвечать и играть другим игрокам, начинает двигаться в обратном направлении. Одно замечание — два шага назад, два замечания — четыре. Таким образом, дисциплинированные игроки будут двигаться вперед к финишу, а недисциплинированные игроки — назад к старту.
6. Выигрывает тот, кто первым придет к финишу.

Алгоритм проведения

1. Дети выстраивают свои фишки на старте по разноцветным обозначениям времен года, фишки будут продвигаться по карте.
2. В ходе игры дети отвечают на вопросы (один ход — один вопрос).

Примерные вопросы для осеннего периода:

- Какие вы знаете периоды осени?
- Какие виды осадков бывают в осенний период?
- Какие овощи созревают осенью?
- Какие фрукты созревают в садах?
- Что такое сухой дождик?
- Под соснами и елками бежит мешок с иголками — кто это?

Примерные вопросы для зимнего периода:

- Какие зимние месяцы вы знаете?
- Как называется месяц, который является первым в году, но вторым месяцем зимы?
- Назовите три состояния, в которые переходит вода при разных температурных условиях.
- Какого числа приходит Новый год?
- Какие зимние игры вы знаете?
- О каких деревьях говорят: «Зимой и летом одним цветом»?

Примерные вопросы для весеннего периода:

- Как люди называют шаги весны? (Проталины.)
- Где снег тает быстрее — в низине или на пригорке?
- Какие первоцветы вы знаете?
- Какие виды почек по местоположению вы знаете? (Верхушечные, боковые.)

— Где прячется побег и когда вылезает наружу? (В почках, вылезает весной.)

— Какие бывают побеги? (Наземные и подземные.)

Примерные вопросы для летнего периода:

— Почему лето называют красным?

— Какие ягоды люди собирают летом?

— Назовите лекарственные травы и цветы.

— Как люди отдыхают в летний период?

— Как называется насекомое, которое образовывается из куколки гусеницы?

— Чем береза отличается от других деревьев в летнем лесу?

5. В конце игры подводится итог.

Птицы тропических стран

(игра для детей 6-7 лет)

Цель. Выявить знания детей о видах птиц тропических стран, об особенностях климатических условий в этих странах. Формировать умение соотносить образ жизни, виды питания со средой обитания. Закрепить знания детей о строении живых организмов, их приспособлении к условиям и среде обитания и т.п. Развивать логическое мышление, речь, воображение. Прививать интерес к миру природы.

Материал. Дидактическая картина с изображением тропических растений, карточки с видами птиц тропических стран и других климатических зон.

Задания

1. Внимательно рассмотреть тропический лес, подумать, кто из живых существ может там жить.

2. Выбрать птиц, которые обитают в тропических лесах.

3. Объяснить свой выбор (внешний вид, пристрастие к определенному корму и т.п.).

Правила

1. Количество играющих не более 5 человек.

2. Играть строго по очереди.

3. Выигрывает тот, кто сделал правильный свой выбор и смог его объяснить.

Алгоритм проведения

1. Педагог в беседе выясняет с детьми, что такое тропические страны, называет некоторые из них, объясняет, какой климат в тропическом лесу, каким образом климат влияет на образ жизни птиц, на виды питания.

2. Знакомит детей с правилами игры и заданием.

3. Дети по очереди подбирают птиц и сажают их на дидактическую картину с изображением тропического леса.

4. В конце игры подводится итог.

Речные рыбы

(игра для детей 5-7 лет)

Цель. Выявить знания детей о рыбах, их строении, об особенностях среды обитания. Формировать умение соотносить строение живого существа со средой обитания, с образом жизни. Выяснить, каким образом окраска речных рыб помогает им прятаться или защищаться от других обитателей рек. Развивать логическое мышление, речь, воображение. Прививать интерес к миру природы.

Материал. Дидактическая картина, на которой изображен проточный водоем, река; вырезанные изображения речных рыб.

Задания

1. Рассмотреть внимательно предложенных рыб.
2. Выбрать из них только речных, назвать.
3. Поместить в водоем в определенное место —туда, где любит обитать та или иная рыба.

Правила

1. Количество играющих 3—4 человека.
2. Победителем считается тот, кто правильно выбрал рыб, объяснил свой выбор и поместил их на дидактическую картину.

Алгоритм проведения

1. Педагог предлагает рассмотреть картину и предложенных рыб.
2. Знакомит детей с правилами игры и заданием.
3. Дети по очереди заполняют водоем рыбами.
4. В конце игры подводятся итоги.

Птицы умеренных широт

(игра для детей 6-7 лет)

Цель. Закреплять знания детей о видах птиц умеренных широт. Выявить знания детей об их образе жизни. Соотнести образ жизни птиц с климатическими условиями. Закреплять знания о строении живых организмов, их приспособлении к условиям и среде обитания и т.д. Развивать логическое мышление, речь, воображение. Прививать интерес к миру природы.

Материал. Дидактическая картина по теме; вырезанные изображения птиц.

Задание

1. Выбрать птиц, которые обитают в умеренных широтах, лесах средней полосы.
2. Объяснить свой выбор (почему именно эта птица подходит, рассказать о внешнем виде, пристрастии к определенному образу жизни и т.п.).
3. Убрать птиц, которые по определенным причинам не могут жить в наших лесах, объяснить причину (неподходящие климат, виды корма и т.п.).

Правила

1. Количество играющих не должно превышать 4—5 человек.
2. Играть строго по очереди.

3. Выигрывает тот, кто сделал правильный выбор и смог его объяснить.

Алгоритм проведения

1. Педагог в беседе выясняет у детей, каких птиц они видели в наших лесах, как их зовут, каким образом климат влияет на образ жизни птиц, на виды питания.

— Внимательно рассмотрите картинку с изображением леса умеренных широт, подумайте, кто из живых существ может там жить.

2. Педагог знакомит с правилами игры и заданием.

3. Дети по очереди подбирают птиц и сажают их в лес.

4. В конце игры подводится итог.

Рыбы морей и океанов

(игра для детей 6-7 лет)

Цель. Выявить знания детей о рыбах морей и океанов, об их строении, особенностях среды обитания (солёная вода). Формировать умение соотносить строение живого существа со средой обитания, с образом жизни. Выяснить, как окраска рыб помогает им прятаться или защищаться от других обитателей морей и океанов. Развивать логическое мышление, речь, воображение. Прививать интерес к миру природы.

Материал. Дидактическая картина по теме; вырезанные изображения рыб морей, океанов и рек.

Задание

1. Внимательно рассмотреть предложенных рыб.

2. Выбрать из них рыб морей и океанов, назвать их.

3. Поместить пресноводных рыб в водоем — в определенное место, где любит обитать речная рыба.

4. Объяснить, почему мы не можем поместить рыб морей и океанов в реку.

Правила

1. Количество играющих не должно превышать 4—5 человек.

2. Победителем считается тот, кто правильно выбрал рыб, объяснил свой выбор и поместил на дидактическую картину пресноводных рыб.

Алгоритм проведения

1. Педагог предлагает рассмотреть картину и предложенных рыб.

2. Знакомит детей с правилами игры и заданием.

3. Дети по очереди заполняют водоем рыбами.

4. Рассказывают о рыбах морей и океанов, их особенностях.

5. В конце игры подводится итог.

Снежинки

(игра для детей 4-7 лет)

Цель. Познакомить детей с защитными свойствами снега. Рассказать о строении снежинок, разнообразии узоров и форм. Закрепить умение вырезать различные формы снежинок.

Материал. Дидактическая картина зимнего леса (снег только на деревьях и кустарниках); карандаши, бумага, ножницы — на каждого ребенка.

Правила

1. Количество играющих не должно превышать 5—6 человек.
2. Активно участвовать в обсуждении проблемы.
3. Знать правила работы с ножницами и клеем.
4. Работать совместно в коллективе.
5. Побеждают те дети, которые справились с заданием и успели помочь другим.

Алгоритм проведения

1. Детям предлагается внимательно рассмотреть картину, сказать, чего на ней не хватает. (Нет снега на земле.)
2. Беседа о значении снежного покрова для леса и его обитателей.
3. Педагог предлагает укрыть землю на картине вырезанными снежинками.
4. Показ приемов вырезания снежинок из бумаги.
5. Дети вырезают снежинки и укрывают ими землю на дидактической картине.
6. В конце игры подводится итог.

Путешествие по карте леса

(игра для детей 5-7 лет)

Цель. В игровой форме выявить знания детей о жителях леса, жилищах диких животных, их образе жизни, питании. Формировать умение детей соотносить внешний вид животного со средой обитания, своеобразием постройки его домика. Формировать умение составлять связный рассказ о жилище, в дом которого попали дети и т.д.

Материал. Большая картина, изображающая лес с домиками лесных зверей и птиц. По карте леса идет дорожка из кружочков, от некоторых кружочков отходят красные стрелочки, соединяющие их с домиками лесных жителей, от домиков отходят две стрелочки (зеленая и синяя).

Задание. Пройти по кружочкам до финиша, назвав домики животных и их хозяев.

Правила

1. Количество играющих 4—6 человек.
2. Играть по очереди.
3. Количество точек, выпавшее на брошенном кубике, указывает на количество шагов — кружочков по карте леса.
4. При попадании на кружок, от которого отходит красная стрелка, следует двигаться по ней в домик к лесному жителю. При этом ребенок должен сказать, как называется жилище, рассказать о хозяине.

5. Тот, кто все правильно рассказал, имеет право двигаться вперед по зеленой стрелке. Тот, кто ответил неправильно, двигается по синей стрелке назад и ждет помощи от других игроков.

6. Другие игроки, попадая к нему, пытаются помочь правильными ответами, которые позволят ему продвигаться дальше.

7. Выигрывает тот, кто первым дойдет до финиша, правильно рассказав о встреченных домиках лесных жителей.

Алгоритм проведения

1. Педагог раскладывает перед детьми карту леса.

2. Знакомит детей с правилами игры и заданием, предлагает с помощью кубика по очереди продвигаться по карте леса.

3. В конце игры подводится итог.

Наши любимцы

(игра для детей 5-7 лет)

Цель. Познакомить детей с климатической картой мира, естественными условиями обитания экзотических животных и растений, проживающих в экологической лаборатории и зооуголках. Познакомить со странами, которые являются их родиной, с климатом в этих странах, приспособлениями живых существ к климатическим особенностям стран, образом жизни этих животных на воле.

Материал. Дидактическая картина «Родина наших любимцев» с изображением континентов и климатических поясов; вырезанные из картона изображения попугаев, хомячков, канареек, рыб, черепах и т.п.

Задание. Отправить животных на их родину, рассказать о них.

Правила

1. Количество играющих 5—6 человек.

2. Выигрывает тот, кто первым правильно справится с заданием.

Алгоритм проведения

1. Педагог раскладывает климатическую карту с изображением материков и островов, предлагает рассмотреть карту, объясняет, что различные цвета на карте обозначают климатическую температуру.

2. Педагог поручает детям, опираясь на свои знания, отправить живых существ на каникулы на родину.

3. Дети рассказывают о ж и пых существах и расставляют их на карте.

4. В конце игры подводится итог.

Лесной город

(игра для детей 6-7 лет)

Цель. Показать детям, что лес — это целый город, состоящий из своих особенных домов: каждое дерево, куст, травинка — это укрытие, дом, жилье для живых существ, обитающих в данной среде. Познакомить детей с понятием «ярус» леса, на которых проживают лесные жители. Посредством «лифта»

познакомить с предпочтениями живых существ к условиям проживания на определенной высоте.

Материал. Красочная картина лесного ландшафта; карточки с изображением лесных жителей; «кабинка лифта»; обозначение шагов (перышки, следы и т. п. — в зависимости от того, какое животное сопровождает вас по определенной высоте).

Задание. Дойти до конца маршрута, отвечая на вопросы педагога.

Правила

1. Количество играющих от 4 до 8 человек.
2. Запрещено менять выбранного героя на протяжении всей игры, играть только на высоте своего героя.
3. Проходить по лесу строго по условным знакам.
4. Бросая игровой кубик, дожидаться его полной остановки, подсчитать точки на остановившейся стороне, количество шагов, пройденных по карте по условным знакам, должно соответствовать количеству точек, выпавших на кубике.
5. За правильный ответ на вопрос педагога ребенок имеет право продвинуть своего героя на два шага вперед, за неправильный — один шаг назад, за неправильное поведение по отношению к другим игрокам — по два шага назад после каждого замечания.
6. Выигрывает тот, кто первым дойдет до конца игры и правильно ответит на вопросы педагога по теме.

Алгоритм проведения

1. Педагог разворачивает перед детьми карту игры, предлагает внимательно рассмотреть ее и проследить маршруты продвижения по игре.
2. В начале маршрута нарисовано дерево, символизирующее многоквартирный дом, на нем прикреплена кабина лифта, которая по нитям-канатам может двигаться вверх и вниз.
3. Педагог настраивает детей на игру, рассказывает им, что лес — это целый город, в котором живут самые разные живые существа, но живут не где попало, а в строго определенных местах. У каждого из них есть своеобразная квартира. В гости к ним можно подняться на «лифте». Педагог знакомит детей с «кабинкой лифта», с помощью которого можно подняться на любую высоту и не только встретиться с обитателями леса, но и — с их помощью — совершить путешествие.
4. Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием.
5. Поднимаясь на «лифте» вверх, дети выбирают одного из лесных жителей, живущего на определенной высоте.
6. По очереди бросая кубик, дети продвигают выбранного жителя по карте леса. Когда ребенок попадает в гости к тому или иному жителю леса, педагог задает заранее подготовленные вопросы по каждому живому существу.

Примерные вопросы о животных:

- Почему лягушек называют земноводными?
- Как ведет себя ежик в момент опасности?
- На каком ярусе можно встретиться с медведем?

Примерные вопросы о птицах:

- Какие материалы используют птицы для строительства гнезд?
- На каких ярусах можно встретить птиц? (Почти на всех.)

Примерные вопросы о насекомых:

- Сколько пар ног у насекомых?
- Кто такой короед?
- Кому короед опасен?
- На каком ярусе можно встретиться с гусеницей? Почему?

7. В процессе игры, двигаясь по определенному маршруту, дети знакомятся не только с обитателями своего яруса, но и с другими обитателями леса.

8. В конце игры подводятся итоги.

Паутина жизни

(игра для детей 6-7 лет)

Цель. Познакомить детей со взаимосвязями среди живых объектов в определенной экосистеме: на примере небольшого участка леса протянуть нити-связи между обитателями таким образом, чтобы получилась паутина питания между живыми объектами.

Материал. Изображение фрагмента леса; карточки с изображением живых существ, населяющих данный участок природы. На карте игры установлены нити для будущих связей между объектами живой и неживой природы.

Задания

1. В начале игры определить имя живого существа по загадкам и месту обитания.

2. Найти его среди изображенных на карточках и расположить карточку на участке леса.

3. Соединить объекты нитями взаимосвязей.

Правила

1. Количество играющих 5—6 человек.

2. Победителями становятся дети, которые правильно ответили на вопросы педагога и правильно соединили объекты.

Алгоритм проведения

1. Педагог показывает детям карту игры, объясняет правила и задание, предлагает отгадать загадки.

Черный жилет,
Красный берет,
Нос как топор,
Хвост как упор. (Дятел)

Зверька узнаем мы с тобой
По двум таким приметам:
Он в шубке серенькой зимой,
А в рыжей шубке летом. (Белка)

Мех его на удивленье.
Словно бархат, круглый год.
Роет он с большим терпением
Под землю длинный ход. (Крот)

Кто это маленький,
В земле живет,
На «ч» начинается,
На «к» заканчивается? (Червяк)

2. Ребенок, отгадавший загадку, получает в руки карточку с изображением животного, о котором была загадка. (Таким образом, на 5—6 игроков нужно заготовить 5—6 загадок и 5—6 отгадок —карточек с изображением животных.)

3. Педагог обращает внимание детей на то, что поставить каждое живое существо на карту игры нужно таким образом, чтобы рядом с ним было множество нитей, каждую из которых впоследствии нужно соединить с теми объектами, в которых нуждается данное существо.

4. Дети по очереди соединяют нити с объектами (1 ход—1 нить- связь), ребенок объясняет, почему он соединил живое существо с этим объектом. Так постепенно вырисовывается паутина взаимосвязей между объектами живой и неживой природы.

5. На конечном этапе все представители живого сообщества оказываются соединенными между собой нитями взаимосвязей; получается наглядная картина, показывающая, что все жители леса связаны между собой и окружающей средой.

6. В конце игры подводится итог.

Небо. Земля. Вода

(игра для детей 5-7 лет)

Цель. Закреплять знания детей о среде обитания живых существ; о приспособленности животных к среде обитания. Выяснить причины, по которым они не могут проживать в других условиях, средах.

Материал. Большая дидактическая картина, разделенная на четыре части: на одной части изображено небо, на другой —земля, на третьей—вода, на четвертой помещены карточки с изображением людей, зверей, птиц, рыб, земноводных.

Задание. Расположить то или иное живое существо на соответствующей части дидактической картины, рассказать о выбранных представителях.

Правила

1. Играют 3 команды по 3—4 человека в каждой.
2. За правильно и быстро выполненные действия команде начисляются баллы:
 - быстро собралась и определила командира—1 балл;
 - быстро, правильно и аккуратно выполнила задания —2 балла;
 - правильно составила рассказ —5 баллов.
3. Играть, строго соблюдая очередь.
4. Команда, набравшая наибольшее количество баллов, становится победителем.

Алгоритм проведения

1. Педагог предлагает детям разделить на три команды и выбрать командиров.
2. Получив свое «поле ответственности» (небо, воду или землю), члены каждой команды по очереди подходят к картине, выбирают карточку с изображением только одного представителя соответствующей среды и кладут ее на поле картины.
3. По завершении работы команды готовят рассказы о выбранных ими представителях «их» среды, о приспособленности именно к этим условиям, о возможности или невозможности временного пребывания в другой среде (от каждой команды выступает командир).
4. В конце игры подводится итог.

Кто такой цыпленок?

(игра для детей 5-7 лет)

Цель. Познакомить с этапами развития живого существа (цыпленка), с условиями, необходимыми для его благоприятного развития.

Развивать умение детей соотносить живой объект со средой обитания, с его семьей (мама-курица, папа-петух), с хищниками, которые опасны для него самого и его семьи, с тем, как он приспособливается к среде обитания, с его образом жизни. Выявлять взаимосвязь вида питания со строением живого существа и т.д.

Материал. Дидактическая игра представлена в виде пазлов, на каждом пазле картинка —фрагмент жизни живого существа в реальной или сказочной жизни.

Задание. Соединить отдельные пазлы в единую картину, рассказать об изображенном на пазлах живом существе.

Правила

1. Количество играющих 3—6 человек.
2. Соблюдать очередность в игре.
3. Играть дружно, совместно.

4. Выигрывает тот, кто лучше остальных справится как с индивидуальным, так и с групповым заданием.

Алгоритм проведения

1. Педагог демонстрирует детям игру в разобранном виде.

2. Дети, закрыв глаза, выбирают один из пазлов. Одни пазлы заполнены—их нужно вставлять по часовой стрелке по кругу рядом с центральной карточкой, на которой изображен главный герой; другие пазлы пусты, их следует заполнить, ответив на вопросы: каких ты знаешь хищников, опасных для нашего живого существа, где обитает данное живое существо и т. п.

3. Дети по очереди рассказывают об изображенном на картинках, собирают пазлы и связывают их с жизнью живого существа последовательными предложениями.

4. Дети совместно решают, как лучше по сюжету соединить пазлы в единую дидактическую картину в правильном порядке.

5. В конце игры подводятся итоги.

6. Для повторного проведения игры можно изменить сюжеты пазлов. Главный герой остается прежним, а содержание изменяется. Сюжеты пазлов могут рассказывать о друзьях и врагах живого существа как в реальной жизни, так и сказках.

По грибы, по ягоды

(игра для детей 5-7 лет)

Цель. Выявлять и закреплять знания детей о видах лесных грибов, ягод и других растений, о месте их обитания. Закреплять умение играть вместе.

Материал. Дидактическая картина, на которой изображена тропинка в лесу; игровой кубик; корзинки для сбора грибов, ягод и других даров леса.

Задание. Пройти по лесу, рассказав о встречающихся в пути растениях.

Правила

1. Количество играющих 5—6 человек.

2. По тропинке идти с помощью игрового кубика.

3. Попадая на кружок к яголке, рассказать о лесных ягодах —съедобных и несъедобных, к грибу —о съедобных и несъедобных грибах, к кустарнику —о видах лесных кустарников, их отличительных особенностях.

4. Выигрывает тот, кто быстрее придет к финишу.

Алгоритм проведения

1. Педагог раскладывает перед детьми дидактическую картину, на которой изображена тропинка в лесу, обращает внимание детей на дружное соседство разных обитателей леса и предлагает отправиться в путешествие по лесу.

2. Педагог знакомит с правилами игры и заданием.

3. В конце игры подводятся итоги.

Удивительные превращения

(игра для детей 6-7 лет)

Цель. Познакомить детей с превращениями, которые происходят в мире природы с живыми объектами; с этапами развития живого существа. Развивать умение устанавливать последовательность этапов развития, замечать изменения в развитии, определять, насколько эти изменения необходимы для дальнейшего благополучного существования живого существа в своей среде обитания.

Материал. Карточки с изображениями этапов развития живых существ, листы с приклеенными через определенное расстояние конвертами.

Задание. Возможны два варианта проведения игры.

1. Изображение одного этапа развития живого существа находится в одном из конвертов, другой — в следующем и т.д. В этом случае надо отгадать загадку и познакомиться с этапами развития живого существа.

2. В одном конверте находятся все этапы развития живого существа. В этом случае надо отгадать загадку и разложить карточки с изображением этапов развития живого существа в правильном порядке.

Правила

1. Количество играющих 5-6 человек.
2. Карточки с изображениями спрятаны в конвертах.
3. Открыть конверт может тот, кто правильно отгадал загадку педагога на данную тему.
4. При раскладывании карточек в правильной последовательности обязательно проговаривать каждый этап развития живого существа.

Алгоритм проведения

1. Детям предлагается разгадать ряд загадок, отгадками которых будут названия живых существ, спрятанных в конвертах (рыбка, петух, комар, лягушка, бабочка и т.д.).

2. В первом варианте нужно последовательно открывать конверты и узнавать об этапах развития живого существа.

3. Во втором варианте игры ребенку нужно вынуть карточки из конверта и разложить их в правильной последовательности.

4. В конце игры подводится итог.